72
Argentina $12.90
Paraguay $18.000
Colombia $6.900
Uruguay $100
Chile $3.000
México $35
LOADED
WWW.LOADED.VG
PC
PS3
XBOX 360
WII
NINTENDO DS
TECNOLOGIA
LA NUEVA NINTENDO 3DS
MICROSOFT KINECT
COMO PASAR EL INVIERNO
CALL OF DUTY VS. MEDAL OF HONOR
METAL GEAR SOLID RISING
TENEMOS LA TECNOLOGÍA, PODEMOS HACERLO
ISSN: 1668-3234
9 771668 323008 00072
MORTAL KOMBAT / THE LEGEND OF ZELDA: THE SKYWARD SWORD / NEED FOR SPEED WORLD / TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON / SINGULARITY / TOY STORY 3
TIGER WOODS PGA TOUR 11 / LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4 / CRACKDOWN 2

compumundo
Sabemos

La mejor financiación con todos los medios de pago.

XBOX 360 + 2 JUEGOS

MICROSOFT XBOX 360 ARCADE + MICROSOFT BANJO-KAZOOIE Y MICROSOFT VIVA PIÑATA
Procesador de gráficos 500MHz ATI. Puerto HDMI Juegos en alta definición 1080p. Memoria de 256MB. USB. Reproduce peliculas en DVD, fotos y más, gracias a la capacidad de Xbox 360 de reproducir contenido de medios en su MP3, PC Media Center. Incluye control inalámbrico.
Origen: MEXICO. [34132]
Stock 30 U C/U

Origen: MEXICO.

CONTADO $2899

XBOX 360

EUROcase

MICROFONO EUROCASE EG-200
Origen: CHINA. [34006]
Stock 100 U.

CONTADO $159

ELECTRONIC ARTS DANTE INFERNO
Origen: USA. [32466] Stock 30 U.

CONTADO $419

UBISOFT ASSASSIN'S CREED 2
Origen: USA. [32041] Stock 30 U.

CONTADO $359

WII + FIFA WC 2010

CONSOLA NINTENDO WII + EA SPORT FIFA WC 2010
Mando Wii Remote (se maneja con una sola mano y cuenta con sensor de movimiento). Dispositivos con conector USB.
Origen: CHINA/CHINA.
[33868] Stock 30 U. C/U

CONTADO $2999

Wii. Nintendo

Wii Sports

LEVEL UP

WII PS2 PS3

BATERIA LEVEL UP WII/PS2/PS3
Compatible con todas las versiones de RockBand. 4 paneles. Pedal a bombo. Estructura de metal.
Origen: CHINA. [29954]
Stock 80 U.

CONTADO $449

DISNEY ALICE IN WONDERLAND
Origen: USA. [33990] Stock 30 U.

CONTADO $399

NINTENDO SUPER MARIO GALAXY II
Origen: USA. [33992] Stock 30 U.

CONTADO $469

Compujuegos compumundo

PROMOCION VALIDA EN SUCURSALES COMPUMUNDO DEL 01/08/2010 AL 15/08/2010 O HASTA AGOTAR STOCK INDICADO POR CADA PRODUCTO. LOS PRECIOS NO INCLUYEN GASTOS DE ENVIO. COMPUMUNDO S.A.: GUEVARA 533 CAPITAL. C.U.I.T.: 30-68211572-2. TEL:4556 8070.

PS3 + FIFA WC 2010 + PELOTA

PS3

SONY PLAYSATION 3 + EA SPORT FIFA WC 2010 + REPLICA DEL BALON OFICIAL DEL MUNDIAL SUDAFRICA 2010
120 GB de capacidad, más liviana, reproductor Blu-Ray con entrada HDMI. Conexión a Internet WI-FI. Joystick con sensor de movimiento SIXASIS.
Origen: CHINA [33567] Stock 30 U.

Origen: CHINA/CHINA. Stock 30 U C/U.

SONY make.believe

CONTADO $2999

PS3 PS2 PC

EUROcase

VOLANTE CON PEDALERA EUROCASE EUGA-80
Origen: CHINA.
[31747] Stock 50 U.

CONTADO $299

DISNEY TOY STORY 3
Origen: USA.
[34034] Stock 30 U.

CONTADO $399

EIDOS BATMAN ARKHAM ASYLUM
Origen: USA. [33985] Stock 30 U.

CONTADO $449

CONSOLA PORTATIL + JUEGO

Origen: USA. Stock 30 U.

SONY make.believe

PSP SONY CAMUFLADA + METAR GEAR SOLD KONAMI
Conectividad con PS3. Juga en línea con tus amigos. Conéctate a cualquier red inalámbrica. Fotos, videos y películas. Reproduce música. Origen: MEXICO.
[34026] Stock 30 U.

CONTADO $1599

SanDisk Memory Stick PRO Duo 2GB MagicGate

MEMORIA SANDISK 2 GB
Origen: CHINA. [31185]
Stock 30 U.

CONTADO $94

LUCAS ARTS STAR WARS BATTLEFRONT RENEGADE SQ
Origen: USA [31227] Stock 30 U.

CONTADO $199

SONY MODNATION RACERS
Origen: USA. [34039] Stock 30 U.

CONTADO $299

SONY make.believe

SONY PLAYSTATION 2 + KONAMI PES2010
Formato DVD. Reproduce peliculas en formato DVD y CD de audio. Procesador de 300 Mhz. Sólo lee discos originales.
Origen: MEXICO / USA. [31978]
Stock 100 U .

CONTADO $999

PlayStation.2

LEVEL UP

PS2

GUITARRA LEVEL UP ROCKSTAR WIRELESS PS2
Inalámbrica.
Compatible con Guitar Hero.
Incluye correa para colgar.
Origen: CHINA. [34209]
Stock 200 U.

CONTADO $249

KONAMI DDR X BUNDLE
Origen: USA. [33371] Stock 30 U.

CONTADO $169

SONY GRAN TURISMO 4
Origen: USA. [31674] Stock 30 U.

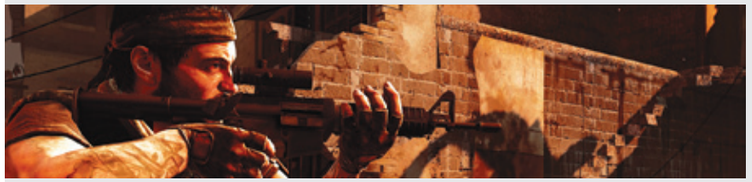
CONTADO $169

LOADED 72
AGOSTO 2010

18
NINTENDO 3DS
El mesías de las consolas llega para iluminar lo que será el futuro del mundo de los videojuegos, mostrándonos que el camino hacia el universo definitivo de las tres dimensiones está más cerca del que todos imaginábamos.

EDITORIAL

RENOVARSE O MORIR



Como podrán apreciar en las siguientes páginas, Loaded acaba de recibir un lavado de cara importante. Creemos que a esta altura ya le hacía falta un nuevo diseño, sobre todo, que presente las revisiones y avances con un nuevo toque de frescura, dándole una mayor importancia al material gráfico pero sin por ello menospreciar la información, y presentando dentro de la misma nuevos elementos, como dónde conseguir en el ámbito nacional el juego del que se habla. Creemos que es el enfoque más adecuado, y que de esta manera vamos a proveerles más información útil a la hora de comprar su próximo juego.
Por otra parte, en este número van a poder disfrutar nada menos que de cinco producciones especiales: para empezar, les ofrecemos un informe completísimo sobre 3DS, la nueva maravilla de Nintendo que promete revolucionar el entretenimiento portátil con su tecnología tridimensional sin necesidad de lentes, y otro sobre Kinect, la apuesta de Microsoft al entretenimiento familiar, empleando nuestro propio cuerpo como control.
Además, les preparamos una guía para que sepan qué comprar para pasarse el invierno guardados en casa pero entretenidos, un avance especial de Call of Duty: Black Ops y su competidor directo Medal of Honor, y por supuesto, el informe de tapa, con todo lo que tienen que saber con la nueva obra ápica de Hideo Kojima, que tiene a Raiden como protagonista.
Loaded 72 viene completita y renovada. Métanle al alcohol en gel y disfrútenla con salud.

Loaded es una publicación de Grupo MDP S.A. Registro de la propiedad intelectual número 2063846 ISSN 1668-3234.

Todas las notas firmadas son opinión de sus respectivos autores. Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta revista, sin previa autorización por escrito de Grupo MDP S.A. Los avisos comerciales de esta revista son responsabilidad exclusiva de los respectivos anunciantes. All the brands and/or product names and artwork are trademarks or registered trademarks of their owners. Todas las imágenes y marcas reproducidas en esta revista son Copyright de sus respectivos autores o compañías y aparecen aquí por motivos exclusivamente periodísticos.

Loaded número 72 - Impresa en Argentina, Agosto de 2010.

¿DÓNDE ESTAMOS?
Conesa 1051
CP: C1426AQU
Ciudad Autónoma de Buenos Aires

DPTO. COMERCIAL
ventas@loaded.vg
(011) 3962-3000

MIS CHOW FANS
WWW.LOADED.VG
Raiden está loco de alegría porque se enteró que en loaded.vg está lleno de fanáticos de la saga, y lo más lindo es que él se hizo adicto a Loaded.

NUESTRO STAFF

Director Editorial
Maximiliano Peñalver

Editor
Diego Bournot

Jefe de Redacción
Facundo Mounes

Diseño y Diagramación
Daniel Herbón
Gonzalo Ballina
César Pereyra

Redacción
Alejandro Nigro
Leandro Dias
Antonio Schmidel
Damián Silberstein

Asesoramiento Legal
César Herbón

Corresponsales en el Exterior
Osvaldo Cellucci
Damián Cellucci

Pre prensa & Impresión
World Color

Dist. Capital Federal y GBA.
Sanabria S.R.L.

Dist. Interior del País
DAP S.A.

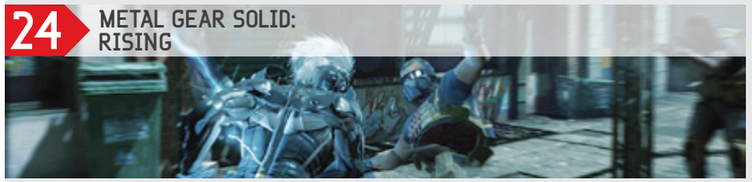
Agradecimientos especiales:
Magalí Schneider, Ariel Fleita, Martín Morales Grosschop, Fabricio Lartigau, Héctor Park y a todo el staff de Cual Es? - A Luis Quinelli y a toda la gente de SION. A los usuarios que pululan 24/7 los foros de www.loaded.vg.

Este número está dedicado a:
Mario Pergolini, Osvaldo Cellucci y María Alejandra Rodriguez.

Y a los más chiquitos:
Santiago, Simón, Tomás, Matías, Valentina, Dante, Agustina, Ignacio, Victoria, Sofía, Nicolás, Catalina, Nahiara y a la esperadísima Camila.

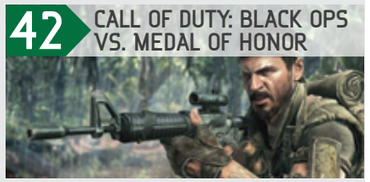
INDICE

24 METAL GEAR SOLID: RISING



Será medio comilón, pero de a poco Raiden fue ganando el corazón de los jugadores y jugadoras de todo el mundo, especialmente después de su performance en Metal Gear Solid 4, tanto como para merecer su propio juego, que será el primero en condecorar la consola de Microsoft.

42 CALL OF DUTY: BLACK OPS VS. MEDAL OF HONOR



Si todavía no te cansaste de los jueguitos cabezas de guerra y honchos de acción, dos de las mejores sagas del género vuelven para ofrecer más de lo mismo, pero potenciado.

08 HAY QUE PASAR EL INVIERNO

Como bien dijo un recordado político, hay que pasarlo nomás, pero nuestra idea es pasarlo lo mejor posible, así que les recomendamos un amplio surtido de juegos que se consiguen en el mercado local.

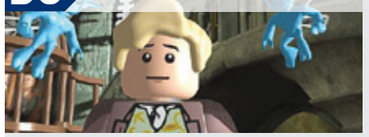
36 MICROSOFT KINECT

Si siempre envidiaste la Wii y soñabas con poder hacer el ridículo frente a la pantalla, o caretear con minitas, ahora vas a poder hacerlo también en la consola seria de Microsoft, gracias a este nuevo periférico.

28 ANTICIPOS

Tres anticipos que calientan mucho, entre ellos, el regreso de una de las sagas de lucha que marcaron una tendencia en los arcades de los dorados ´90.

50 ANALISIS



En esta ola de frío, aprovechamos para quedarnos encerrados al calentito en la editorial junto al Tío Erwin, para revisar a fondo los fichines que fueron llegando a lo largo del mes.

60 CORREO

Como todos los meses, dedicamos esta sección para atender a todas las quejas, dudas, y sugerencias que nuestros queridos seguidores nos hacen llegar a diario, puteadas incluidas.

60 EL CREADOR

Un veterano de la industria que ha sabido darnos grandes alegrías, con espectaculares títulos como Deus Ex, Thief o System Shock.

ESTE MES
TEMA LIBRE

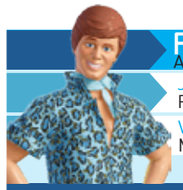
NUESTRA REDACCIÓN
SE EXPRESA

666
Leandro Dias

Jugando a... Trauma Team (Wii)

Leyendo: El proceso, de Franz Kafka

El dilema de todo fanático de los videojuegos con más de 18 años empieza en las vacaciones. Durante el resto del año, cuando uno tiene la obligación de estudiar y/o trabajar, quedan muchos juegos buenos sin probarse. Entonces surge el dilema. ¿Jugar los que recibieron mejores críticas? ¿Jugarlos todos, al menos una vez? ¿O dedicarse sólo a ciertos títulos? Por lo pronto, intento resolver esto jugando Trauma Team.



FAREH
Antonio Schmidel

Jugando a... FIFA 10

Volviendo a... Magic Online

Este fue un mes en el que me picó el bichito por el vicio olvidado, y no pude aguantarme las ganas de hacerme una cuenta en Magic Online para "jugar a las figuritas", como decía un amigo. También me agarró una repentina calentura por los juegos de fútbol que se vienen. FIFA 11 que promete mejorar más aún lo visto en el 10, y PES 2011, que no se porque, pero le tengo mucha fe para este año.

ERWIN
Diego Bournot

Jugando a... DeathSpank (360)

Escuchando: Maxis de los '80s en vinilo

Este mes se me dio por disfrutar contenidos descargables, principalmente las expansiones de Dragon Age. Es increíble el beneficio extra que los distribuidores le sacan de esta forma a cada juego, antes que el mismo pase de moda. Prácticamente es como vendértelo dos veces, y encima prolongan el interés en la franquicia mientras preparan la siguiente entrega. Negocio redondo.

KATANO BILL
Maximiliano

Jugando a... Tener muchas reuniones

Escuchando: Sucio Gas de los Ratones Paranoicos

Últimamente, para lo único que tengo tiempo es para juntarme con gente. Me la paso de reunión en reunión, escuchando y tirando propuestas, corriendo todo el día, contestando mails y llamadas, y comiendo porquerías que no se sabe ni qué gusto tienen. Mejor me voy a casa a descansar de tanta diversión fichinera...

LARGO EMBARGO
Daniel Herbón

Jugando a... Pokémon: Soulsilver

Sitio: grooveshark.com

Con la llegada de la esperadísima Camila, mi tiempo para dedicar a los videojuegos se trasladó a preparar mamaderas, cambiar pañales, jugar con sonajeros y sacar muchas fotos de la pequeña modelo.
Pero en la soledad de las cuatro paredes azulejadas, seguí recorriendo los bellos paisajes de Pokémon Soulsilver.

SERPIENTE
Cesar Pereyra

Jugando a... Tales of Innocence (DS)

Sitio: www.absolutezerotranslations.com

Larga vida a los fanáticos empedernidos de viejos y nuevos fichines desconocidos que se queman el cerebro traduciendo e interpretando kilométricas líneas de código en inteligibles lenguas extranjeras, para que otros fans puedan disfrutar de aquéllos títulos olvidados en las agendas de empresarios poco atentos a las tendencias del público y demasiado atentos a las cifras de ventas de títulos de dudosa calidad.

SISKOSILBER
Damián Silberstein

Jugando a... The Saboteur (Xbox 360)

Evitando: El morfi que mandan mi vieja y suegra.

Este mes comencé un juego nuevo, de una temática archi conocida por muchas, pero completamente desconocida para mí, se llama "mudarse con tu novia" y es casi perfecto. Lo bueno: la posibilidad de hacer lo que uno quiera hasta la hora que se te cante, sin que tu vieja te hinche por el ruido. Lo malo: pagar las expensas. Puntaje, 9,5. Te amo gordit, lo logramos.

NIGROMANTE
Alejandro Nigro

Jugando a... The Saboteur (PC)

Rememorando: La época dorada de Transformers

El tema libre no es mi fuerte, porque no se bien que decir / prefiero que de pura suerte me asignen un tema a debatir // Quizás sea porque en el fondo, a mi me gusta discutir / escarbar bien en lo hondo, y sacar lo peor a relucir // Aunque si de FPSs y fútbol es el tema, surge otro nuevo dilema / ya que de ellos no sabría qué acotar / porque ambos se pueden ir bien a cagar@#

TAICE
Gonzalo Ballina

Jugando a... Picross 3D (DS)

Sitio: taise-z.deviantart.com

Aprovechando que el tema es "libre" voy a hablar de la libertad y los videojuegos.
La libertad es la facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. En cambio, los videojuegos son aquellos jueguitos electrónicos que tanto nos gustan.

ROCKMAN
Facundo Mounes

Jugando a... Hero Core (PC)

Viendo: Twin Peaks

Viendo fotos de Killzone 3, Medal of Honor y Call of Duty Black Ops, me di cuenta que los tres son el mismo juego (la misma arma, misma sangre salpicada en la pantalla, etc.). Si la demanda de tirines es tan alta, ¿por qué no organizar una guerra exclusiva para videojugadores, en donde puedan insultarse cara a cara? El mundo sería un mejor lugar.

CLOUD 79
Nos visita desde el foro

Jugando a... Red Dead Redemption (360)

Leyendo: The Race for a New Game Machine.

Esto de los sensores de movimientos para los juegos no termina de convencer. Move, prácticamente una copia de la Wii, salvo por la cámara que captura el ambiente en el que jugamos y Kinect, algo muy verde todavía, que hasta que no afecte a los jugadores como sentir que agarras un volante y no el aire, no es "must buy". Gracias Nintendo, todo esto es por vos. Casualizaste el futuro de los juegos.

EXTRA!

NOTICIAS

DE AQUÍ, DE ALLÁ, Y DE VIDEOJUEGOS TAMBIÉN

POPCAP CONFIRMÓ QUE PLANTAS VS ZOMBIES ESTARÁ LLEGANDO A XBOX LIVE, INCORPORANDO UN MULTI JUGADOR COOPERATIVO.

MICROSOFT ANUNCIÓ FINALMENTE QUE KINECT SERÁ VENDIDO A UN PRECIO DE 149 DÓLARES, Y VENDRÁ CON EL JUEGO KINECT ADVENTURES.

EL 26 DE OCTUBRE SERÁ LA FECHA EN QUE ESTAREMOS RECIBIENDO ROCK BAND 3, CON SU NUEVO TECLADO Y MODO PRO.

CUADRUPLE FINE

El estudio de Tim Schafer, Double Fine, anunció que se encuentra trabajando en 4 nuevos proyectos, algunos descargables y otros juegos completos, y que además no habrá una secuela de Brutal Legend. Por otro lado, reafirmó sus intenciones de transformarse además de desarrolladora, en publicadora de sus propios títulos.

LINK 2011

Eiji Aounuma, responsable del nuevo Zelda de Wii, declaró que está todo planificado como para que el esperadísimo título de Nintendo sea lanzado en los primeros meses del 2011, echando por tierra con las esperanzas de todos aquellos que esperaban ver al juego en su árbol navideño durante este año.

OPERACIONES NEGRAS DE PRECOMPRA

Estudios analíticos de mercado señalan que Call of Duty: Black Ops ha superado la cantidad de precompras de Modern Warfare 2, sorpresa para los desarrolladores de TreyArch, quienes siempre han tenido que vivir a la sombra de los juegos desarrollados por Infinity Ward.

NI NO KUNI POR AKA

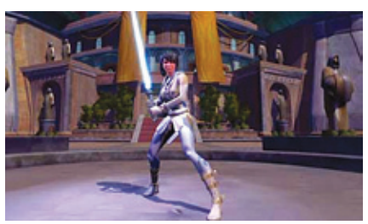
El proyecto anunciado en Japón como Ni No Kuni, juego de rol surgido de la colaboración entre el afamado estudio de anime Studio Ghibli, y la desarrolladora Level 5, tendrá también su adaptación para estas tierras, por lo que los poseedores de una PS3 pueden saltar de alegría por esta exclusividad.

CREATE UN PLAYER

FIFA 11 incorporará por primera vez un modo de creación a través de interfaz web, que permitirá que los propios usuarios sean quienes creen jugadores, equipos y estadios completos, compartiéndolos con el resto del mundo para crear ligas actualizadas y otras personalizadas.

SIN CONSUELO NI CONSOLA

Bioware confirmó que, por lo menos por el momento, no hay planes de lanzar el esperado rol en línea The Old Republic en consolas, y que no hay nadie en la empresa siquiera pensando en la adaptación del exclusivo de PC.



IGUALDAD ANTE TODO

David Afonssi, productor ejecutivo de Deus Ex: Human Revolution, aseguró que el juego será exactamente igual en todas las plataformas para las que salga, es decir, PS3, Xbox 360 y PC. Esto se podrá lograr gracias a que el juego está siendo desarrollado de forma simultánea en cada plataforma, por lo cual que no tendremos un original y dos simples porteos.

PINCHE COLOREADO

Sonic Colors será el nuevo título de la saga del puercoespín azul, y su temática rondará en torno de un parque de atracciones espacial construido por el Dr. Eggman, en el que Sonic tendrá que adentrarse para descubrir los verdaderos planes del villano.

SOLO PUEDE TERMINAR DE UNA FORMA

2K Games avisó que Mafia II contará con un solo final, porque los desarrolladores concordaron en que uno solo era el final que todos querían ver, abandonando así las multiples opciones que estaban barajando.

SIN MILO, NI KATE

Microsoft anunció que Milo & Kate, la aplicación de un niño virtual utilizada para presentar Kinect el año pasado, no tiene planes por el momento de transformarse en un producto real, y que quedará como una demo tecnológica, más allá de que esa investigación ha dado sus frutos en otros juegos de Kinect, y que no se descarta que en el futuro termine transformándose en un producto real.

NO SEÑOR GATES

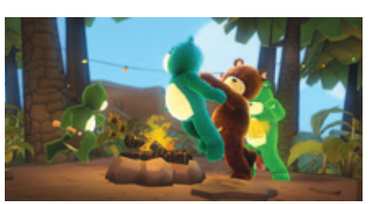
Otra de Square Enix, y es que han casi confirmado que Final Fantasy XIV, el título de índole en línea, no tendrá su adaptación para Xbox 360, permaneciendo como exclusivo de PlayStation 3 y PC, debido a que el sistema Xbox Live resulta demasiado cerrado para los planes de la compañía, y le demandaría a los usuarios que paguen por dos abonos simultáneos, uno para Xbox Live, y otro para el juego.

DE QUE VIENE, VIENE

Michel Ancel salió a aclarar un poco como viene la mano con repecto a Beyond Good & Evil 2, señalando que el desarrollo marcha lentamente, porque cuenta con un equipo de desarrollo pequeño, ya que quiere estar supervisando todos los elementos del juego.

EL OSO BIZARRO

Estuvimos probando Naughty Bear, un título único que mezcla violencia con comicidad, con un oso de peluche armado hasta los dientes que no tiene problema en repartir a diestra y siniestra. Claro que pueden esperar un análisis completo en el próximo número.



RDR (RECORTES DE REPENTE)

El estudio Rockstar San Diego anuncio un recorte de alrededor de 40 puestos de trabajo, que según la aclaración de la empresa, "son los normales en cualquier traspaso de un proyecto a otro, en el que hay que fluctuar recursos para desarrollar de la manera más eficiente posible".

3 DE A LEJOS

Ubisoft anunció que ya se encuentra en desarrollo una tercera parte de la saga Assassin´s Creed, aunque la misma no estará arriba durante el año que viene, ya que desean darle un respiro a la saga, para pensar en elementos innovadores para incorporar.

REMIXATE DOS

Activision entregó la lista entera de artistas que formarán parte del vasto repertorio musical de DJ Hero 2, entre los que se encuentran ritmos tan variados como los de 50 Cent, Daft Punk, David Guetta, Donna Summer, Eminem, Gorillaz, Lady Gaga, Metallica, Pitbull, Stevie Wonder y The Chemical Brothers.

GRAN FINALE

LucasArts promete que The Force Unleashed 2 contará muchas historias, y resolverá muchos interrogantes que los fanáticos de la saga ansiaban conocer, y que su final será uno impactante, que nos deje a todos con muchas ganas de saber que es lo que está por venir.

EL PUESTO DE MANAGER QUE SI EXISTE

EA Sports anunció el lanzamiento de FIFA 11 Manager, el título destinado a todos aquellos aspirantes a DT. Entre las novedades de esta entrega, se promete el motor gráfico de FIFA 11, junto con un modo manager destinado solamente a selecciones.

OJO (DORADO), SOLO EN WII

El anuncio de una remake del recordado Golden Eye de Nintendo 64 despertó opiniones encontradas, sobre todo al escuchar que el nuevo juego será un exclusivo de Wii. Activision dejó en claro que quisieron mantener el factor nostalgia a la hora de la remake, y como el original fue exclusivo de Nintendo, el deseo era que esto se mantenga así.

POR LO MENOS LA HISTORIA

Square Enix señaló que tiene la historia para Final Fantasy XIII Versus lista, conjuntamente con el diseño de personajes, escenarios y vestuarios, y que ahora sí pueden dedicarse a pulir los detalles de programación que restan para finalizar el derivativo de FFXIII.

YO SOY PULENTA VISTE

Mientras que todos apuntan a Kinect como una plataforma más dedicada a los juegos casuales, Sega anunció que está desarrollando un título "hardcore" para la misma, pero que no podemos esperar tener novedades hasta bien entrado el 2011, o inclusive hasta el 2012.

Hay que pasar el invierno

Como todos sabemos, el verano es la época ideal para desarrollar todo tipo de actividades fuera de casa, y disfrutar del sol y el buen tiempo. El invierno, en cambio, es una época que invita a quedarse calentito en casa, disfrutando en el living de una taza de chocolate caliente... y de un buen juego. Teniendo en cuenta que nos encontramos precisamente en esa época, y que más de uno tendrá en la alcancía, o espera tener, unos buenos billetes producto del Día del Niño -o si no son "tan" niños, pero todavía no saben en qué patinarse el Aguinaldo-, les presentamos un compendio con los mejores juegos -y algunos otros chiches- que los ayudarán a pasar el invierno guardados en casa, pero no por eso aburridos.

REAL WORLD GOLF — PS2

¿Quién dijo que necesitamos una Wii o PlayStation 3 para disfrutar de un control sensible al movimiento? Real World Golf es un interesante juego para PlayStation 2, especialmente para los amantes de este deporte, en el que utilizando unos sensores conectados mediante unos guantes especiales, podemos recrear el movimiento del palo. Cuenta tanto con canchas reales como desafíos imaginarios, como pasar pelotitas por aros suspendidos en el aire.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
COMPUMUNDO
PRECIO: $299

GRID — PS3

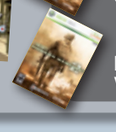
Preparate para delirar con un simulador/arcade de carrera que mezcla ambos estilos a la perfección, logrando una jugabilidad que se adapta de forma intuitiva a toda clase de jugadores. El sistema de "flashbacks" permite rebobinar una carrera segundos antes de un choque o mala maniobra, para poder cambiar la historia, sin tener que reiniciar todo el evento.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $269

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 — XBOX 360 - PS3

Continuación directa del título de acción en primera persona que redefinió el género. Presenta una campaña intensa, llena de momentos que nos dejan con la boca abierta, ofreciendo además un excelente modo cooperativo, y el mejor soporte multijugador.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO (PS3)
WALMART (PS3)
COMPUMUNDO (PS3)
PRECIO: $499



DISPONIBLE EN
WALMART (XBOX 360)
PRECIO: $479

GRAN TURISMO 4 — PS2

Pocos juegos hay tan emblemáticos para una consola. La cuarta entrega no es la excepción, y nos entrega un juego de carreras de altísima calidad, que demuestra todo el potencial de la eterna consola de Sony.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO
PRECIO: $169

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY — PS3

Un fantástico paquete con los dos episodios descargables para Grand Theft Auto IV -The Lost and Damned y The Ballad of Gay Tony- en un mismo disco. Un recorrido por Liberty City desde el punto de vista de dos personajes diferentes.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $369

TRANSFORMERS CYBERTRON ADVENTURES — WII

La versión para Wii del reciente título basado en la serie de Transformers, que a diferencia de sus contrapartes de PC, PlayStation 3 y Xbox 360, se trata de un juego de tiros sobre rieles del estilo de fichines como Time Crisis.

DISPONIBLE EN
COMPUMUNDO
PRECIO: $469

DRAGON BALL ORIGINS — DS

Un divertido juego de acción y aventuras al más puro estilo The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, que nos narra las travesías de Goku cuando era apenas un crío, cubriendo la etapa de Dragon Ball menos explotada en el mundo de los videojuegos.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO
PRECIO: $219

KILLZONE — PS2

Guerrilla Games sorprendió a todo el mundo fichinero con su primera obra maestra, Killzone, un juego de acción en primera persona que contaba por primera vez la guerra entre la alianza ISA y los sanguinarios Helghast. Si lo tuyo es la acción sin parar y tenes una PlayStation 2 entonces Killzone es una compra obligada.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
PRECIO: $149

PRINCE OF PERSIA — PS3

Cuando pensábamos que la franquicia Prince of Persia había llegado a su fin, la gente de Ubisoft sacó un juego totalmente diferente –basta decir que está hecho con gráficos cel shading-, tanto en lo estético como en la jugabilidad, de la mano de una compañera, Elika, que provee mecánicas en la jugabilidad inéditas en la saga.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $239

HALO 3 — XBOX 360

La primera entrega de la franquicia en Xbox 360 es indispensable para todo aquel que guste del género de los títulos de acción en primera persona. La campaña cierra la historia de su protagonista y el conflicto con el Covenant, y cuenta con un excelente soporte multijugador.

DISPONIBLE EN
WALMART
PRECIO: $399

SPLIT / SECOND: VELOCITY — PS3

SPLIT/SECOND nos permite alterar en tiempo real el curso de las pistas, con espectaculares eventos que nos dejarán boquiabiertos. Ver como explotan autos, se desploman aviones o se resquebrajan represas es moneda corriente.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO - SONY STYLE
WALMART - COMPUMUNDO
PRECIO: $499

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS — PS3

La lucha de Snake contra los Patriotas, y contra su propio destino, culmina de la mejor manera. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots es, muy probablemente, el mejor juego de esta genial saga creada por Hideo Kojima.

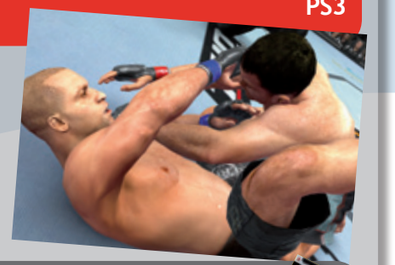
DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
PRECIO: $219

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2 — PS2

Uno de entre los mejores juegos de lucha del anime que hayan pisado la plataforma de Sony, que profundiza el sistema de combate, y expande el elenco de luchadores a un número nunca antes imaginado, abarcando figuras tanto de la serie como de los OVAs.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE
PRECIO: $109

UFC UNDISPUTED 2009 / UFC UNDISPUTED 2010 — PS3



Si sos amante de los juegos de lucha tácticos, entonces no podes dejar pasar la oferta de este título ambientado en el creciente deporte de las artes marciales mixtas. Si tenés un poco más de plata para gastar, también está disponible en su edición 2010, con más luchadores, un combate más refinado, y muchos extras para los que lo jueguen en PS3.

UFC UNDISPUTED 2009
DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
PRECIO: $299

UFC UNDISPUTED 2010
DISPONIBLE EN
WALMART - COMPUMUNDO - SONY STYLE
PRECIO: $499

POKEMON PLATINUM — DS

La tercera entrega perteneciente a la IV generación de Pokemon, trae un rejunte con lo mejor de los Pokemon Pearl y Diamond, con la ya clásica y tan adictiva fórmula que viene haciendo famosa a la saga desde sus orígenes.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $299

MARIO KART DS — DS

Uno de los mejores juegos del catálogo de la portátil. Los fanáticos encontrarán las carreras de siempre, distribuidas en cinco modalidades de juego diferentes. Pero la principal virtud de este Mario Kart tiene que ver con su excelente modo multijugador, en el que hasta cuatro jugadores pueden competir en línea al mismo tiempo.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $299

RED DEAD REDEMPTION — PS3

Ambientado en el Viejo Oeste, el nuevo título "estilo Grand Theft Auto" de la gente de Rockstar incorpora una magnífica historia, que nada tiene que envidiarle a la de los clásicos "westerns" de Hollywood, integrándola en un universo vibrante, con un soporte multijugador excelente.

DISPONIBLE EN
WALMART
MUSIMUNDO

PRECIO: $499

PROJECT GOTHAM RACING 4 — XBOX 360

La cuarta entrega de la popular serie de carreras de Xbox nos sorprende con motocicletas entre el reparto de más de 130 bólidos, y un sistema de clima dinámico que afecta la física de los vehículos en cada carrera, además de un paquete online con nuevos modos de juego.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $229

GOD OF WAR COLLECTION — PS3

Sony le dio el toque HD que se merecían las dos primeras aventuras de Kratos, con una resolución de 720p. Si te morís de ganas de jugar al magnífico God of War III pero desconocés lo que sucedió antes con Kratos, hacete primero de God of War Collection. No te vas a arrepentir.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $299

MARIO KART WII — WII

El juego de carreras más divertido de los últimos veinte años se traslada a Wii. En esta ocasión los jugadores pueden controlar a sus personajes favoritos utilizando para ello el sistema de movimiento del Wiimote, junto al accesorio Wii Wheel incorporado.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
COMPUMUNDO

PRECIO: $469

ATTACK OF THE MOVIES 3D — WII

Attack of the Movies es un juego de disparos, al mejor estilo Time Crisis, pero que se caracteriza por ofrecer escenarios que homenajean a las más bizarras películas clase b de las décadas pasadas. Además incorpora una tecnología para observarlo en tres dimensiones utilizando únicamente unos anteojos especiales.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $349

RESIDENT EVIL 4 — WII

Si todos los que lo jugaron, tanto en Game Cube, en PlayStation 2 como en PC, piensan que vieron todo lo concerniente a este juegazo piénsenlo dos veces, porque la versión de Wii, gracias a su soberbio sistema de control, gana total y absolutamente por afano.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO

PRECIO: $179

BATMAN ARKHAM ASYLUM: GAME OF THE YEAR EDITION 3D — PS3

Quizás el mejor juego de Batman de la historia, con una argumento fenomenal a cargo del guionista encargado de la serie animada. La particularidad de esta edición tiene que ver con la posibilidad de jugarlo en tres dimensiones en cualquier televisor.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO - SONY STYLE
COMPUMUNDO - WALMART

PRECIO: $459

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES — PSP

Una increíble oferta que no puede pasarse por alto. La excelente precuela de Vice City, dotada del modo "Empire Building", en el que tendremos que comprar y defender propiedades. No todos los días se encuentran juegos tan buenos a precios tan bajos.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
COMPUMUNDO
SONY STYLE

PRECIO: $169

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — PS2

Dotado de un fantástico mundo de juego, un magnífico personaje central secundado por un elenco memorable, una banda sonora sensacional, elementos roleros y una enorme cantidad de actividades extra, San Andreas es una experiencia que bajo ningún concepto hay que dejar pasar.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE

PRECIO: $119

BURNOUT PARADISE — XBOX 360 - PS3

Para todos los que se quedaron con ganas de más choques espectaculares, Burnout Paradise presenta por primera vez una inmensa ciudad abierta, en la que nosotros creamos nuestra propia ruta hasta la meta, mientras seguimos sembrando el caos.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $229

SUPER DRAGON BALL Z — PS2

Una excelente conversión para PS2 del arcade homónimo. Se diferencia de los demás fichines de pelea basados en la serie de anime por contar con una jugabilidad más tradicional dentro de este género.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART
SONY STYLE

PRECIO: $109

VIRTUA TENNIS 2009 — PS3

Esta última versión nos lleva de paseo por los courts más importantes del mundo, enfrentando a los jugadores más destacados de la ATP (Nadal, Federer) y las tenistas más gemidoras de la WTA (Sharapova, Ivanovic).

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO - SONY STYLE
WALMART - COMPUMUNDO

PRECIO: $299

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS — PSP

Ninguna consola de Sony podía quedarse afuera de la furia de Kratos. Si creías que una PSP no podía reflejar la misma sanguinaria acción y violencia de God of War 1, 2 o 3 pensa de vuelta, porque Chains of Olympus te va a dar una lección.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO

PRECIO: $249

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES COMPLETE EDITION — PS3

Un juego de carreras con el sello de Rockstar, que nos encontrará piloteando 43 bólidos diferentes y 3 motocicletas; en un mundo abierto inmenso, donde podremos vagar libremente en busca de nuevas y emocionantes carreras.

DISPONIBLE EN
MUSIMUNDO
WALMART

PRECIO: $299

ACCESORIOS DE LA LÍNEA SPLITFISH

Los accesorios de Splitfish están pensados para aquellos gamers que desean lograr la mejor performance posible en juegos de acción en primera persona y juegos deportivos. La gente de Electronic Things importa los tres modelos de la línea: Frevo Wireless Dual SFX Evolution, Frag FX V2 SE, y Frevo Wireless Dual SFX Frag Pro.

Frevo Wireless Dual SFX Evolution ($499.-) es un sistema de "doble Nunchuk" pensado especialmente para jugar FIFA, Pro Evolution Soccer o cualquier otro juego deportivo, completo con doble detección de movimiento mediante Sixaxis en ambos controles, macros y un sistema único de sticks análogos ajustables.

Por otra parte, Frag FX V2 SE ($399.-) sustituye al Dual Shock 3 por un combo "Nunchuk" – Mouse. Mientras que con el "Nunchuk" controlamos el movimiento de la cámara con la mano izquierda, el mouse láser sustituye al stick análogo derecho, permitiendo apuntar de forma mucho más precisa que con el pad, para lograr esos "headshots" que tanto ansiamos plantar en la cabeza de nuestros amigos. Finalmente, Frevo Wireless Dual SFX Frag Pro ($499.-) es la versión inalámbrica de Frag FX V2 SE.

FREVO WIRELESS DUAL SFX EVOLUTION

FRAG FX V2 SE

FREVO WIRELESS DUAL SFX FRAG PRO

DISPONIBLE EN
ELECTRONIC THINGS

PRECIOS:
FREVO WIRELESS DUAL SFX EVOLUTION $499
FRAG FX V2 SE $399
FREVO WIRELESS DUAL SFX FRAG PRO $499

info@electronicthings.com.ar
www.electronicthings.com.ar
ventas.electronic@hotmail.com

VIDEOJUEGOS | ACCESORIOS | PERIFÉRICOS PC | GPS | CÁMARAS DIGITALES | ROUTERS | INSUMOS | MEMORIAS | TELEFONÍA | AUDIO

BELGRANO | Av. Cabildo 2280 | Gal. Río de la Plata Loc. 30 | 4782 7106
CENTRO | Diagonal Norte 979 | 4328 7607

0-800-777-JUGAR
Línea Gratuita (58427)

(*) TODOS LOS LOGOS, NOMBRES E IMÁGENES SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVAS COMPAÑÍAS.

NOTA: 666
NO ES DE AQUEL NI DE ESE
LA NUEVA Y LINDA 3DS

Manteniendo viva la pasión

Resulta increíble como Nintendo no para de sorprendernos. En los momentos previos a la pasada E3, mucho se especulaba sobre las novedades que iban a presentar la gente de Microsoft y Sony, en especial las relacionadas con los nuevos juegos tridimensionales y los renovados sistemas de control por movimiento. Sin ir más lejos, en la pasada entrega de la revista dimos cuenta de las conferencias de prensa de dichas empresas, las cuales supieron dejarnos con un cierto sabor a poco. Nada de esto sucedió con Nintendo. Porque mientras las otras dos compañías presentaban sus futuros controles por movimiento, la gran N ya cuenta desde hace años con dicha tecnología. Entonces nos preguntábamos qué podría ser lo suficientemente innovador como para opacar a la competencia, más si tenemos en cuenta que todavía estamos lejos de conocer una nueva Nintendo Wii.

La respuesta estaba escrita desde marzo, cuando se confirmó el desarrollo de una nueva consola portátil, que vendría a hacer las veces de sucesora oficial de la máquina de imprimir dinero llamada Nintendo DS. Pero mucha fue la sorpresa de todos nosotros al tener la posibilidad de observar en plenitud las características de esta nueva plataforma, cuando oficialmente todavía falta casi un año para su lanzamiento al mercado. Y es que los desarrolladores no nos han fallado. Para terminar con toda especulación, referida a la empresa que brindaría el chip gráfico o con respecto a algunas de las características de esta portátil, la prensa especializada tuvo la oportunidad de probar esta pequeña belleza, llamada 3DS. El resultado no podría haber sido mejor. Mientras las grandes empresas intentan combinar el nuevo formato tridimensional con el esquema de juego mediante movimientos, Nintendo se da el lujo de aprovechar ambas características en una portátil. Una portátil que, dicho sea de paso, cuenta con un poderío gráfico interesantísimo, acompañado por la tan comentada capacidad de reproducir contenido tridimensional sin la necesidad de que el jugador se coloque los molestos anteojos bicolores.

¡Pero si estás igual!

Para empezar a desglosar esta nueva invención de Nintendo, se hace necesario comentar el apartado estético. En principio, la forma externa no difiere demasiado de la que puede encontrarse en una DSi, e incluso en cuanto a tamaño ambas portátiles cuentan con características bastante similares. Sin embargo, el lector atento notará que en la "tapa" del dispositivo pueden observarse dos pequeñas cámaras, cuya funcionalidad describiremos en el párrafo correspondiente. Al desplegar la tapa, nos encontramos otra vez con dos pantallas, siendo la superior más grande que la inferior. También en este último sector se encuentran los botones, que no difieren de los que ya conocíamos, con la salvedad de que se ha incluido un stick similar al visto en la última Sony PSP, sólo que desde el vamos luce un tanto más firme y confortable. Los botones de Select, Start, Back y Power también se encuentran en esta parte, a diferencia de las dos

Increíblemente, uno de los juegos estrellas del lanzamiento de la consola será Kid Icarus: Uprising, la continuación de un juegazo lanzado para Game Boy hace ya casi veinte años y que muchos consideran como un clásico de todos los tiempos.

Datos y comparación con Nintendo DSi

Característica	Nintendo 3DS	Nintendo DSi
Peso	230 Gramos	218 Gramos
Dimensiones	130×74×20 mm	137×74.9×18.9 mm
Resolución	Pantalla superior: 800x240 píxeles por ojo,WQVGA Pantalla inferior: 320x240 píxeles QVGA	256x192 píxeles
Cámaras	Tres. Dos en la parte externa, y una en la interna	Dos. Una externa y otra interna
GPU	DMP Pica200 IP	Desarrollado por Nintendo

pequeñas barras que acompañarán el conjunto. Una de ellas tiene que ver con el clásico control del volumen, mientras que servirá para ir graduando la intensidad del efecto tridimensional, hasta incluso poder desactivarlo. Esto último tendrá una importancia vital de acuerdo al grado de acostumbramiento del ojo del usuario a esta nueva forma de apreciar los videojuegos, así como también a la posición de la consola y la iluminación general de la habitación. Resumiendo, nos encontramos con una portátil muy similar a nuestra querida Nintendo DSi, con la clásica doble pantalla, pero con el agregado de algunas modificaciones tendientes más a la funcionalidad que a la estética, sin por ello sacrificar la distintiva belleza del dispositivo.

Hemos mencionado al pasar que en la solapa externa de la consola se encuentran posicionadas dos cámaras, cuya función será la de permitirle al jugador la toma de fotos con efecto 3D, así como también la grabación de videos con el mismo efecto. Tal como sucederá con la reproducción de contenido tridimensional, al momento de tomar fotografías podrá configurarse la intensidad, así como también dejarse de lado por completo. La idea en este sentido es que el usuario no se sienta obligado a apreciar las bondades de esta nueva tecnología, sino que pueda ir acostumbrándose a la misma, sin que ello sea condición necesaria para la utilización de la consola. También hace falta aclarar que la calidad general de las capturas que podrán realizarse está en directa relación con el tamaño de la portátil. O mejor dicho, no esperen encontrarse con una máquina profesional de alta resolución –en principio estamos hablando de 0,3 megapixels o, en otras palabras, de una resolución de 640x480-, sino de un agregado orientado al disfrute en la misma consola. Y apartándonos un poco del tema, también se hace necesario mencionar que en el interior nos encontraremos otra vez con una cámara que apuntará directamente al rostro del jugador.

El Avatar de las portátiles

Como verán, hemos sido en extremo cautos al momento de describir las principales características de la consola que excedan lo meramente estético, con el simple objetivo de que lleguen a este apartado de la nota con un mínimo de intriga. Pues bien, llegó el momento de dar fe de todas las novedades. Desde el vamos, el poderío gráfico de esta portátil resulta extremadamente superior al de su predecesora, alcanzando una potencia similar a la vista en una Nintendo Wii. Decimos similar en virtud de que todavía no se conoce con exactitud el rendimiento de la placa, conocida como Pica 200, y cuya tecnología tiene ya un par de años en el mercado. Los informes previos auspiciaban una calidad gráfica capaz de competir con una Xbox 360, lo cual resultó ser por demás fantasioso. Por el contrario, deberíamos ubicarnos en una generación previa de consolas para hacer justicia a las imágenes que han podido observarse de momento. Imagínense una pequeña Sega Dreamcast, pero con efectos lumínicos más complejos, texturas más nítidas, y un efecto 3D capaz de dejar sin aliento al más escéptico de los jugadores. Pero vayamos por partes.

La pantalla inferior vuelve a ser sensible al tacto, contando con una resolución de 320x240 píxeles. En este aspecto no hay nada demasiado novedoso, por lo que todas las miradas están puestas sobre la pantalla widescreen tridimensional, rodeada de un entorno negro, que puede observarse en el extremo superior de la portátil, y cuya resolución es de 800x240 píxeles. Lo distintivo, claro está, tiene que ver pura y exclusivamente con el efecto 3D, creado en base a una tecnología de autoestereoscopía, capaz de ofrecer una sensación de profundidad en los objetos que irán apareciendo en pantalla sin la necesidad de utilizar anteojos de ningún tipo. Uno podría preguntarse si esto en definitiva no se trata de un agregado menor, agradable a la vista, pero lejos de ser trascendente. Es más, creo que ese interrogante es el que todos en la redacción teníamos en los momentos previos a la presentación. Sin embargo, la gente de Nintendo sabe que para triunfar en el mercado se hace necesario ofrecer no sólo algo novedoso, sino también de calidad. Dicho esto, no podemos menos que alabar el efecto tridimensional logrado en la consola, que sin dudas será capaz de dejar atónito a cualquier jugador. Cuesta creer que en tan pequeño dispositivo sea posible experimentar las bondades de esta nueva movida gráfica en 3D sin fisuras, y con apenas unas pequeñas imperfecciones. Es verdad que se hace necesario que el usuario se coloque a una distancia prudencial con respecto a la pantalla, así como la iluminación general de la habitación resulta vital para favorecer

Una de las principales virtudes de esta consola tiene que ver con el hecho de que estará orientada al público de todas las edades, contando para ello con un catálogo de videojuegos que incluirá a nuevas versiones de sagas como Dead or Alive, Ninja Gaiden, o Tom Clancy's Ghost Recon.

la atmósfera, pero aún así el resultado es sorprendente. Mientras los enormes televisores cuentan con capacidad para dar vida a películas y juegos en tres dimensiones aprovechando la potencia de diversos dispositivos y las bondades de la transmisión de datos vía HDMI, una Nintendo 3DS será capaz de ofrecer una sensación tridimensional de primer nivel en un dispositivo portátil, al alcance de todos. Y no nos referimos únicamente a juegos, como puede ser el esperadísimo Metal Gear Solid: Snake Eater 3D, sino también a películas. No se trata únicamente de agregar una sensación de pertenencia espacial dentro de videojuegos, sino de dar vida a una plataforma de entretenimiento multifunción. Es por ello que Nintendo ya ha firmado acuerdos con tres gigantes de la animación, como Walt Disney Pictures, DreamWorks y Warner Bros., para que las más recientes producciones cinematográficas sean lanzadas también en versiones para 3DS.

De la mano de Mario, Link y Snake

Repasemos un poco, después de tanta información. Hemos hablado del apartado estético, que resulta muy similar al que ya conocíamos, y también de la potencialidad gráfica de la consola. Resta entonces, comentar algunos datos que en principio parecen haber sido opacados por la en extremo llamativa funcionalidad tridimensional, pero cuya contribución a la experiencia de juego no por ello será menos importante.

Una de estas nuevas contribuciones tiene que ver con la incorporación de un acelerómetro y un giroscopio, tal como si de un Wiimote se tratase. Traducido, la prometedora Nintendo 3DS incorporará un sensor de movimientos, además de todas las características que hemos mencionado hasta el momento. Muchas son las preguntas que tenemos con respecto a este agregado, en especial porque una de las características de la ambientación tridimensional tiene que ver con la necesidad de mantener una posición estática de visión. Seguramente en las próximas exposiciones podremos despejar todas estas incógnitas, aunque si tenemos en cuenta el trabajo realizado por la gente de Nintendo hasta ahora, lo más probable es que el resultado final esté a la altura de las circunstancias.

Más allá de todas las innovaciones tecnológicas, si están leyendo esta revista es porque disfrutan de los videojuegos más que de otra cosa. Sabrán, entonces, que la historia ha demostrado que el elemento que termina por definir el éxito de una consola está relacionado con sus juegos, más precisamente con el grado de apoyo que sean capaces de brindar las grandes empresas desarrolladoras. Y si hasta el momento no se encontraban emocionados con el anuncio de esta nueva consola portátil, de seguro lo estarán al enterarse de los títulos que se encuentran actualmente en desarrollo para acompañar los primeros meses de vida del producto. No estamos hablando de un catálogo inicial plagado de franquicias originales de Nintendo, sino que las grandes compañías también ofrecerán remakes o nuevas versiones de sus más conocidas sagas. Así que por un lado tendremos los clásicos de la gran N, tales como Mario Kart 3DS, The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, o una secuela del inolvidable Kid Icarus, y por otro a nuevas versiones de los titanes de la industria. ¿A qué nos estamos refiriendo con esta última frase? Ni más ni menos que a las creaciones de estudios como Konami, Capcom, Ubisoft, Electronic Arts, Namco Bandai y Square Enix, entre otros. Y no a cualquier creación, sino a sagas como Resident Evil, Metal Gear Solid, Final Fantasy, Kingdom Hearts, Assassin's Creed o Shin Megami Tensei. De una vez por todas quedará sepultada la imagen infantil que acompaña a las consolas portátiles de Nintendo, para dar lugar a una nueva era en la cual los mejores exponentes del mundo de los videojuegos se combinarán para explotar todo el potencial de este dispositivo que conocemos por el nombre de 3DS.

Para finalizar la nota, resta aclarar que habrá plena retrocompatibilidad con los productos para Nintendo DS, y que se seguirá utilizando el viejo y conocido sistema de cartuchos, complementado con un slot para tarjetas SD.

De más está decir que nos hemos quedado anonadados con todo el potencial de esta nueva portátil de Nintendo, que ha sido capaz de opacar a los proyectos más ambiciosos de sus competidores. Sin embargo, lo que en la pasada E3 pudo vislumbrarse es tan sólo una pequeña parte de lo que nos esperará al momento del lanzamiento, ya que todavía resta que se conozcan detalles importantísimos, tales como la capacidad de la memoria interna o las opciones relacionadas con el juego en multiplayer y contenido descargable a través de Wi-Fi. Sea como sea, lo cierto es que Nintendo nos ha vuelto a deleitar con un producto bello, compacto e innovador, que seguramente todos querrán tener. La fecha de lanzamiento está prevista para antes del cierre del año fiscal, por lo que deberíamos estar recibiendo esta nueva portátil antes de abril del año entrante. Del precio no se sabe nada aún, por lo que les recomendamos que estén atentos a cualquier novedad a través de nuestro sitio web.

Si alguien tiene dudas sobre el funcionamiento de esta nueva tecnología tridimensional, basta decir que uno de los mejores desarrolladores de la industria, como Warren Spector –creador del legendario Deus Ex-, ha quedado fascinado con lo mostrado por Nintendo hasta el momento.

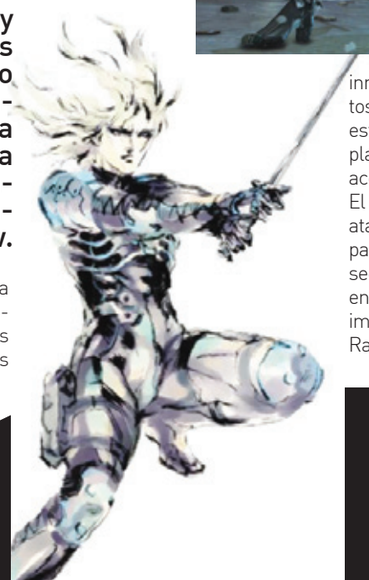
En cuanto a la duración de la batería, si bien el poderío de esta nueva 3DS es por demás superior al de su predecesora, la idea es que no haya mayores diferencias en este aspecto. Es decir, el objetivo es brindar una batería capaz de soportar hasta 14 horas de juego.

METAL GEAR SOLID LIGHTNING BOLT ACTION RISING

CORTA POR LO INSANO

La saga Metal Gear es sinónimo de muchas cosas, siendo quizá vanguardia y calidad los términos que mejor le cuajan a este mundo repleto de soldados de élite y conspiraciones ultra secretas, salido de la brillante mente de Hideo Kojima. Pero aunque, desde la salida de Metal Gear Solid, la serie ha cambiado muchos de sus elementos con cada nuevo título lanzado a la venta, hay una característica que se ha mantenido casi intacta: su jugabilidad. Pero la cosa está por cambiar, porque Rising,el próximo título de la serie, no sólo presentara una nueva modalidad de juego sino que también, por primera vez, no estará encabezado por Snake, sino que será Raiden la estrella principal del show.

Apenas alcanza con ver el primer, y hasta ahora único, tráiler del juego para notar el cambio de dirección que Kojima Productions quiere para con Rising. Aunque a juzgar por el video, el cambio de género implica un decidido vuelco hacia la acción en tercera persona, digna de títulos como Ninja Gaiden o God of War, los desarrolladores se aseguran que el juego incorporará elementos completamente nuevos a esta temática fichinera. Estas innovaciones se basan principalmente en dos conceptos: "Lighting Bolt Action" y "Zan-Datsu". El primero de estos términos completa el nombre del juego y reemplaza la clásica frase "Tactical Espionage Action", que acompañara a la saga desde el primer Metal Gear Solid. El término implica que Raiden puede realizar violentos ataques con su espada con la rapidez y la fuerza de impacto de un rayo, incluso en el tráiler puede verse una secuencia en la que el protagonista filetea a un grupo de enemigos moviéndose a gran velocidad con una katana imbuida en un efecto eléctrico relampagueante. Al ser Raiden un ninja cyborg, tal y como lo viéramos en Metal Gear Solid 4, requiere de ciertos elementos para mantener todo su complejo cuerpo híbrido orgánico y cibernético funcionando. Por ende, a lo largo del juego no solo combatiremos con enemigos de carne y hueso sino también con cyborgs, a quienes podremos cortajear y luego robar componentes cibernéticos, y usarlos como fuentes de energía. Ese es el concepto general de "Zan-Datsu", en japonés, algo así como "cortar y agarrar".

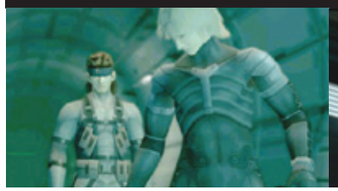


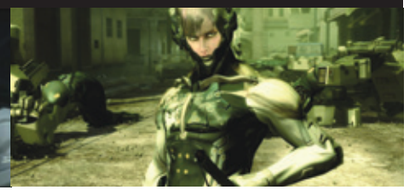
XBOX 360/PLAYSTATION 3/PC
GÉNEROACCIÓN EN 3ª PERSONA
COMPAÑÍAKOJIMA PRODUCTIONS
DISTRIBUCIÓNKONAMI
FECHA DE SALIDADESCONOCIDA
WWW.KONAMI.JP/KOJIMA_PRO

EL EXTRAÑO DE PELO LARGO

La historia de Raiden siempre estuvo plagada de guerra y muerte, siendo desde muy pequeño un títere de los Patriotas, los mayores conspiradores en el universo Metal Gear Solid. De niño formó parte de un grupo de pequeños soldados que libraron la guerra civil de Liberia, donde su violento desempeño le ganó el sobrenombre de Jack, en honor al célebre asesino Jack el Destripador. Tanto en ese período de su vida como posteriormente, Raiden fue sometido a diversos experimentos por parte de los Patriotas con el objetivo de crear un soldado supremo. Su despertar llegaría luego de la operación Big Shell, en la segunda mitad de MGS 2, donde con ayuda de Snake logra desactivar el programa de realidad virtual al que fue sometido por parte de los Patriotas. Tras ello, se le implantan toda clase de componentes cibernéticos para que olvide los crímenes que cometió. MGS Rising cubrirá un período no contado en la saga Metal Gear, ubicado entre MGS 2 y MGS 4, en el que Raiden, incorporando todos estos componentes robóticos, se unirá a la lucha de Snake contra los Patriotas.

RAIDEN, ANDRÓGINO CO-PROTAGONISTA DE MGS2, SERÁ EL PRINCIPAL HÉROE DE RISING, TÍTULO CON EL QUE LA SAGA DEBUTARÁ EN XBOX360, LA CONSOLA DE MICROSOFT.





LA VERSIÓN DE MGS 3 DE PLAYSTATION 2 ESTÁ A LA VENTA EN MUSIMUNDO

La primera aparición de Raiden despertó muchas críticas sobre Kojima, quien admitió haberlo creado para atraer a la platea femenina. Sin embargo, Raiden fué reivindicado tras su actuación en MGS 4, protagonizando impactantes escenas de combate.

El arsenal de Raiden no será tan variado como el que tendría Snake, pero los desarrolladores de Rising quieren hacer que el arma principal del protagonista, su katana mejorada cibernéticamente, sea varias armas en una. Por ejemplo, para atacar más de un enemigo a la vez, el protagonista puede golpear rápidamente, saltando de un blanco a otro, cortando a todos en finos pedacitos. Pero el juego nos permitirá explotar aún más el arte del fileteado incluyendo un sistema especial, en el que, efecto tipo bullet time mediante, se activará un marcador en forma de línea de color naranja con el que podremos seleccionar el ángulo que más nos guste para cortar al blanco que tengamos más cerca. Las prestaciones de esta técnica no se limitarán solamente a enemigos humanos, sino que también podremos cortar estructuras de edificios (derribando así varios enemigos a la vez), camiones e incluso, (cuándo no, Kojima), sandías.

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER PARA PSP ESTÁ DISPONIBLE EN ELECTRONIC THINGS, COMPUMUNDO Y SONY SONY STYLE

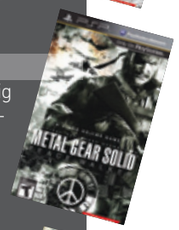
SEGÚN PASAN LOS AÑOS

He aquí un repaso cronológico de los principales hechos de la saga Metal Gear. Para mayores detalles al respecto, pueden consultar **Metal Gear Solid 4: La Guía Definitiva**, libro de la colección **Loaded Books**.

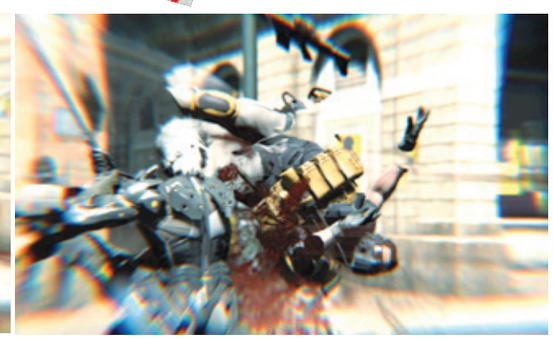
1964: Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, 2004)
En el marco de la Guerra Fría, Naked Snake se enfrenta a los Filosofos, un grupo que busca dominar el mundo mediante la creación de guerras. Snake debe enfrentar a las tropas soviéticas y al primer Metal Gear, un tanque llamado Shagohod. Tras esta misión Naked Snake será conocido como Big Boss.

1970: Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP, 2006)
Seis años después, Big Boss, con la ayuda de Roy Campbell, combate a la organización Fox, liderada por Gene, un "soldado perfecto" creado genéticamente. Este persigue el mismo fin que los Filósofos y para ello se vale de Raxa, un nuevo modelo de Metal Gear. Estos sucesos desembocan en la creación de la organización militar de élite Foxhound.

1974: Metal Gear Solid: Peace Walker (PSP, 2010)
La acción ahora se traslada a Costa Rica, donde Big Boss lidera la organización de mercenarios "Soldados sin fronteras". Los eventos narrados en el juego llevarán a la creación de Outer Heaven, una nación formada exclusivamente por soldados, liderada por Big Boss.



1995: Metal Gear (MSX2, 1987)
Solid Snake, un miembro de Foxhound, es enviado a Sudáfrica en busca de Gray Fox, otro miembro de la organización. En su misión deberá infiltrarse en el territorio de Outer Heaven y destruir un nuevo Metal Gear. desbaratando así los planes del líder del lugar, nada menos que Big Boss.

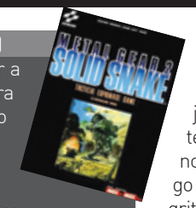


LA VIDA SEGÚN RAIDEN UNA VEZ QUE SE ACTIVA EL EFECTO SIMIL "BULLET TIME" SE MOSTRARÁ EN PANTALLA UNA LÍNEA DE TINTE NARANJA QUE NOS PERMITIRÁ ESCOGER EL MEJOR ÁNGULO.

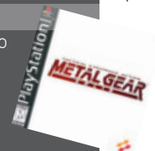
Los desarrolladores de Rising dejan entrever que éste título podría ser el primero de una nueva franquicia, encabezada por Raiden. También aseguran que cautivará tanto a los fans de la saga como a los recién llegados.

METAL GEAR SOLID RISING

1999: Metal Gear 2: Solid Snake (MSX2, 1990)
Solid Snake es enviado a Zanzíbar a rescatar a Oilix, un científico que posee la fórmula para desarrollar petróleo más barato. Este ha sido secuestrado por Big Boss, quien también ordenó la construcción de otro Metal Gear, llamado MG D. Tras una encarnizada batalla, Snake desbarata la operación, eliminando a Grey Fox y a Big Boss.



2005: Metal Gear Solid (PlayStation, 1999)
Nuevamente encarnamos a Solid Snake, enviado por Foxhound a la isla Shadow Moses para detener a un grupo terrorista que se apoderó de Rex, nuevo modelo de Metal Gear. El argumento revelará que tanto Solid como Liquid Snake (líder de los insurgentes) fueron creados por el gobierno en base al código genético de Big Boss, como parte de un proyecto para crear "el soldado perfecto".



2007: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty (PlayStation 2, 2001)
Snake y Raiden deben poner fin a la conspiración de los Patriotas, un grupo entre los que se cuentan Revolver Ocelot (poseído por el brazo de Liquid Snake que se implantó) y Solidus Snake, otro clon de Big Boss, ahora presidente de los Estados Unidos. En el juego aparecen dos Metal Gears, MG Rex, con capacidad anfibia, y una enorme fortaleza llamada Arsenal Gear.

2014: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (PlayStation 3, 2008)
El juego que cierra la historia de Snake, nos presenta un soldado avejentado por el deterioro de su código genético, quien busca terminar con los planes de su hermano, líder de los Patriotas. Para ello será asistido por Raiden, ahora devenido en un cyborg ninja.

Más allá de todo lo expuesto, la gente de Kojima Productions ha dejado en claro que Rising no se trata de un descerebrado juego de acción, sino que habrá lugar para técnicas de sigilo, que muy probablemente nos permitan ponernos detrás de un enemigo y liquidarlo con la katana antes que pueda gritar pidiendo ayuda, en una forma muy similar a juegos como Tenchu. Todavía falta mucho para por develar de Rising, por ejemplo apenas tenemos puras aseveraciones de qué camino tomará el argumento del juego (ver "el extraño de pelo largo") o si Snake u otros de los personajes clásicos de esta saga estará presentes, o brillarán por su ausencia. Pero a pesar de que la información del juego escasea, de más está decir que estamos ante una verdadera promesa, el finísimo pedigrí de la saga Metal Gear Solid da cuenta de eso. Desafortunadamente, la fecha de salida sigue siendo un misterio.

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PARA PLAYSTATION 3 ESTÁ DISPONIBLE EN MUSIMUNDO, COMPUMUNDO Y WALMART

PODREMOS FILETEAR CON TODO TIPO DE OBJETOS, COMO POR EJEMPLO ENEMIGOS HUMANOS O CYBORGS. PERO ADEMÁS, PODREMOS CORTAJEAR COSAS TAN VARIADAS COMO ESTRUCTURAS EDILICIAS, CAMIONES O SANDÍAS, LA FRUTA PROHIBIDA DE KOJIMA.

A juzgar por las imágenes y el video presentado en la última E3 por Kojima Productions, podemos aseverar que la calidad grafica del juego será por demás similar a la de Metal Gear Solid 4, o quizá mejor.

ANTICIPOS
LA EMPRESA NO SE HACE CARGO

NBA ELITE 11 PRETENDE SER UNA REINVENCIÓN DE LA SERIE NBA LIVE DE ELECTRONIC ARTS A PARTIR DE SU NUEVO SISTEMA DE CONTROL.

EN INFAMOUS 2, LOS PODERES DE NUESTRO PERSONAJE, RELACIONADOS CON LA ELECTRICIDAD, SERÁN AÚN MAYORES QUE EN EL JUEGO ORIGINAL.

EN PROFESSOR LAYTON AND THE UNWOUND, LUKE RECIBIRÁ UNA CARTA DE SU YO FUTURO, CON LA CUAL RESOLVERÁ PARTE DE LOS ACERTIJOS DE LA HISTORIA.

XBOX 360 / PLAYSTATION 3

MORTAL KOMBAT
REGRESA PARA MATAR

Desde aquel lejano 1992 en el cual hizo su gran debut en las salas fichineras, la franquicia Mortal Kombat sufrió una paulatina pero finalmente notoria transformación, mutando en un estilo de juego que, pese a seguir contando en cierto modo con el espíritu de la saga, lejos estaba de brindarnos la misma satisfacción de las primeras entregas que hicieran historia. Tras el lanzamiento del flojo Mortal Kombat vs DC Universe, todos creíamos que la franquicia había entrado definitivamente en un oscuro descenso del cual no tendría retorno, pero afortunadamente, nos equivocábamos. Cuando ya nadie esperaba mucho más por parte de ella, tuvimos una grata sorpresa al enterarnos de que Ed Boon, junto al estudio de los "ex Midway" recientemente renombrado NetherRealm Studios, se encuentran trabajando en un nuevo Mortal Kombat, según el cual, al parecer, se intentará recuperar esa esencia perdida, volviendo a las raíces de la saga. Tal es así que esta nueva entrega pasará a llamarse lisa y llanamente Mortal Kombat, al menos de momento, sin número ni subtítulos, como si fuera una reinvención de la serie. De hecho, estará argumentalmente ambientada durante los sucesos de los primeros tres títulos de la franquicia, y reescribirá en cierta manera la historia, reviviendo personajes y locaciones icónicas. Pero en donde más se notará su regreso a los orígenes, será precisamente en la jugabilidad, que retomará la fórmula tradicional de los combates en dos dimensiones, aunque bajo una estética completamente 3D, algo similar a lo que ocurrió con Street Fighter IV. Pudimos apreciar en videos y demostraciones a algunos de los personajes luchando y desplegando movimientos y combos que parecían sentirse y ejecutarse al estilo tradicional de los primeros exponentes de la serie. Pero lo que más nos sorprendió de todo lo que pudimos vislumbrar, fue el nivel de detalle con el que se resaltaba la brutalidad de los combates, en donde veíamos como los luchadores reflejaban en sus cuerpos y trajes las manchas de sangre, heridas y cortes dejados por los golpes del oponente. Entre las técnicas presentadas, se destacaron unos novedosos ataques especiales, supuestamente denominados "X-Ray Moves", que cumplirán ni mas ni menos que el papel de mini ejecuciones, las cuales de ser asestadas exitosamente, mostrarán mediante una corta secuencia en tiempo real, cómo se romperán los huesos de diferentes partes del cuerpo del oponente. Claro que un Mortal Kombat no sería tal sin las tan populares Fatalitys, por lo que a las ya interesantes "X-Ray Moves" se le sumarán las infaltables ejecuciones finales. Pero la idea de Ed Boon, no es simplemente la de condimentar al juego con ejecuciones sangrientas que salpiquen la pantalla, sino lograr estremecer al público con Fatalitys originales y brutales, que produzcan esa misma sensación que las hacia tan especiales allá por la década de los '90, y que poco a poco fueron perdiendo su encanto. Según palabras mismas de los desarrolladores, cada personaje contará con dos o más Fatalitys, y posiblemente algunas sorpresas adicionales, como en su tiempo lo fueron las Babalitys, Animalitys y Friendships, aunque aseguraron que esto, de convertirse en una realidad, se mantendrá en secreto. También se confirmó que regresarán las tan recordadas Fatalitys de escenario, como la de aquel memorable nivel del puente, en el que podíamos tirar a nuestro oponente a los pinches. Fiel a las tradiciones, también harán su regreso gran parte del elenco de niveles y personajes más celebres de los primeros tres títulos de la saga, con una lista de luchadores que rondará los 28 participantes, con la posibilidad de que se incluyan algunos personajes adicionales más adelante, mediante contenido descargable. Parece que la gente de NetherRealm Studios se está dirigiendo por el camino correcto para recuperar el honor y respeto que la franquicia desde hace tiempo había perdido, y Ed Boon demuestra estar realmente muy entusiasmado con el proyecto de revivir la fórmula clásica que lo llevó al éxito, por lo que no podemos evitar depositar una gran espectativa en este nuevo Mortal Kombat. **Nigromante**

COMO EN CASI TODOS LOS JUEGOS DE LUCHA, NUESTROS ADVERSARIOS INTENTARÁN GOLPEARNOS.

Con esta nueva entrega, Ed Boon planea regresar de lleno a las raíces de la saga, con una mecánica de juego tradicional en dos dimensiones, y un nivel de brutalidad que logre producirnos la misma sensación que supo lograr con los primeros Mortal Kombat.

GÉNERO LUCHA **COMPAÑÍA** NETHERREALM STUDIOS **DISTRIBUCIÓN** WARNER BROS. **SITIO** THEMORTALKOMBAT.COM **FECHA DE SALIDA** 2011

NINTENDO WII

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

UNA AVENTURA DE CAPA Y ESPADA

GÉNERO AVENTURAS **COMPAÑÍA** NINTENDO EAD **DISTRIBUCIÓN** NINTENDO **SITIO** E3.NINTENDO.COM/WII **FECHA DE SALIDA** 2011

Durante la pasada E3 hemos tenido la oportunidad de conocer a fondo las nuevas tecnologías de movimiento que tanto Microsoft como Sony vienen preparando con el objetivo de renovar un poco sus sistemas. Pero si bien todos apreciamos los esfuerzos de ambas compañías por ofrecer un esquema de control medianamente innovador, lo cierto es que la gran N viene explorando esos terrenos desde hace varios años. Y como todavía no hay novedades acerca de una nueva Nintendo Wii, los representantes de la empresa nipona dedicaron su conferencia de prensa a otros proyectos, entre los que se destacan un nuevo The Legend of Zelda. Es así como mientras nos encontrábamos sentados muy a gusto esperando algún anuncio de categoría, aparece en la escena de la E3 ni más ni menos que Shigeru Miyamoto, dispuesto a mostrar las bondades de la próxima aventura de Link y compañía.

La historia del desarrollo de esta segunda entrega de la franquicia en la actual consola hogareña de Nintendo se remonta a fines del año 2007, inmediatamente después de finalizado el desarrollo del genial Phantom Hourglass para DS. Es así como en la E3 del 2008 se confirmaron los primeros detalles del proyecto, aunque estaba claro que todo se encontraba recién en una etapa muy prematura dentro del proceso de desarrollo. Recién un año después pudieron conocerse las primeras imágenes de arte promocional y conceptual, así como algunos datos relacionados con la introducción del periférico Wii MotionPlus como elemento predominante dentro de la jugabilidad. Más adelante, y gracias a ciertas entrevistas brindadas por los productores del juego, nos enteraríamos que estuvo a punto de ser dejado de lado el soporte para esta modificación del control, pero que tanto la insistencia de Miyamoto como los excelentes resultados obtenidos en Wii Sports Resort fueron suficientes como para mantener en pie el soporte para MotionPlus.

Como bien dijimos al comienzo de la nota, durante la conferencia de Nintendo del presente año pudimos observar en movimiento por primera vez a The Legend of Zelda: Skyward Sword, de la mano del desarrollador de videojuegos más importante con el que cuenta Nintendo. Todas las miradas estaban centradas en la mecánica de control, que prometía una captación de virtual en proporción 1:1 con respecto a los movimientos del jugador. Y como no podía ser de otra manera, hemos terminado más que satisfechos con lo visto en la presentación. Básicamente el jugador controlará el brazo derecho de Link con el Wiimote, debiendo ser pensado cada movimiento antes de ser ejecutado, ya que será captado plenamente en pantalla. Por las imágenes que acompañan la nota se habrán dado cuenta que la principal arma de ataque será una espada, más allá de que a lo largo de las partidas nos encontraremos con todo tipo de ítems distintos que también podrán ser utilizados para dañar a los enemigos. Lo bueno de utilizar una espada, es que pueden realizarse todo tipo de ataques, sean verticales, horizontales, e incluso con mayor o menor velocidad. Las características propias del accesorio Wii MotionPlus permiten que también sean reconocidas las velocidades con las que se ejecutan las diversas maniobras, así como la posición con respecto al punto central de la pantalla. Todo esto será de vital importancia para derrotar a los enemigos, muchos de los cuales tendrán puntos débiles ubicados en partes específicas del cuerpo, algo que no habíamos visto hasta el momento en ningún juego donde no se utilicen armas de fuego. Con respecto al Nunchuk, el mismo servirá para controlar el brazo izquierdo del protagonista, por que en la mayor parte del tiempo deberá ser utilizado como un escudo. Es decir que deberemos colocar nuestro brazo izquierdo frente al derecho para bloquear los distintos ataques del rival, siendo también posible atacar directamente con el escudo mediante una embestida. Hasta ahora hemos hablado únicamente de los ataques por medio de la combinación entre escudo y espada. Sin embargo, será posible recolectar todo tipo de ítems durante la aventura, algunos de ellos por demás interesantes. Es así como volverá a hacer su aparición el clásico arco, que en esta ocasión será más preciso, también gracias a las posibilidades que agrega el nuevo periférico. A esto hay que sumarle –entre muchos otros objetos-, un látigo y un escarabajo mecánico volador, que nos permitirá alcanzar zonas en un principio inaccesibles.

Si bien hasta el momento nos hemos dedicado a comentar únicamente la jugabilidad de este nuevo Zelda, lo cierto es que la innovación también estará acompañada por un apartado gráfico totalmente mejorado. Desde ya, el motor gráfico ha sido creado desde cero para el juego, y combina la estética más bien estilizada de la última entrega, con algunas características propias de la técnica de animación cel shading. Es decir, si bien en un principio la edad de Link será cercana a la adultez, visualmente el juego se posiciona en un punto medio entre Wind Waker y Twilight Princess. En los videos mostrados hasta el momento pudo observarse esta combinación, que mantiene intacta la paleta de colores tan característica de la saga. Con respecto a la historia, se sabe que el guión ha sido completado hace ya un par de años, pero todavía no se conocen los detalles más importantes. Por lo pronto se ha dado a conocer que personificaremos a un Link criado en un grupo de islas, donde nunca ha tenido que pasar mayores sobresaltos. Hasta que descubre una espada que lo transporta a unas tierras ocultas, acechadas por el caos. Es así como el protagonista deberá encontrar el camino de vuelta a su tierra, y al mismo tiempo descubrir los misterios del nuevo escenario. Lo más probable es que en los próximos meses recibamos más noticias con respecto al argumento, ya que la fecha de lanzamiento ha sido postergada hasta el año próximo. De modo que tan solo podemos esperar y, por qué no, practicar un poco de esgrima con el Wiimote. **666**

¿LO SABÍAS?

ENTRE LOS CAMBIOS MENORES, PERO IMPORTANTES, SE ENCUENTRAN EL NUEVO MENÚ DESPLEGABLE DE ÍTEMS, ASÍ COMO TAMBIÉN EL HECHO DE QUE POR PRIMERA VEZ NO DEBERÁ INTERRUMPIRSE LA ACCIÓN PARA PODER CONSUMIR UNA POCIÓN REGENERADORA.

Las posibilidades del accesorio Wii MotionPlus permite que sean reconocidos en tiempo real y con total fidelidad los movimientos del protagonista, que se verán reflejados plenamente en la pantalla.

Además de los objetos mencionados, también deberemos manipular bombas, las cuales podrán ser lanzadas como si se tratase de auténticas bolas de Bowling.